

DAFTAR PUSTAKA

- Abror, Ahmad Faiq. *Mathematics Adventure Games Berbasis Role Playing Game (Rpg) Sebagai Media Pembelajaran Mata Pelajaran Matematika Kelas Vi Sd Negeri Jetis 1*. Skripsi Sarjana Universitas Negeri Yogyakarta. Online [Tersedia]: http://eprints.uny.ac.id/7554/1/Jurnal_Ahmad%20Faiq%20Abror%20%2808520244018%29.pdf [02 Februari 2015]
- Agustina, Reslybedria. 2014. *Makalah Tentang Sistem Binlangan Biner dan Aritmatika*. [Online] Tersedia : <http://reslybedria.blogspot.com/2014/06/makalah-tentang-sistem-binlangan-biner.html> [23 Februari 2014]
- Ahmad Faiq , Abror (2012) *Mathematics Adventure Games Berbasis Role Playing Game (Rpg) Sebagai Media Pembelajaran Mata Pelajaran Matematika Kelas Vi Sd Negeri Jetis 1*. S1 thesis, UNY.
- Aliyanto, Arif dkk. 2012. *Alat Bantu Pembelajaran Tarian, Rumah Adat dan Lagu Daerah denga Pendekatan Model PBL untuk Mendukung Pembelajaran IPS*. Tersedia : <http://publikasi.dinus.ac.id/index.php/semantik/article/view/217> [1 Oktober 2015]
- Ani.2011.*Pendekatan Pembelajaran Berbasis Masalah (Problem Based Learning)*. [Online].
Tersedia : <http://anii88.blogspot.com/2011/11/pendekatan-pembelajaran-berbasis.html> [22 April 2014]
- Anisa, Yuni Afriyani. 2012. *Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Berbasis Game untuk Mata Pelajaran TIK*. Skripsi Sarjana FPMIPA UPI Bandung: tidak diterbitkan.
- Ardiansyah, Febry.2010.*Multimedia Interaktif Dalam Proses Pendidikan di Indonesia*. [Online] Tersedia : <http://trainforfly.blogspot.com/>. [14 April 2014]
- Arends, Richard I. 2008. *Learning to teach (belajar untuk mengajar)*. Terjemahan Hellu Prajitno dan Sri Mulyani. Yogyakarta: Pustaka pelajar.
- Arroyan, Muhammad dkk.2014. *Rancang Bangun Aplikasi Edugame Sejarah Walisongo (Sunan Kalijaga) dengan Unity 3D*. Tersedia : <http://eprints.mdp.ac.id/1364/1/Jurnal%20AR.pdf> [1 Oktober 2015]

Barret, Terry. 2005. *Understanding Problem Based Learning*. [Online] Tersedia : <http://> [22 Maret 2015]

Brown, Abbie dkk. 2002. *Multimedia Projects in The Classroom*. The United States of America: Corwin Press, Inc.

De Graaff, Erik & Annete Kolmos. 2003. *Characteristics of Problem Based Learning*. Tersedia : <http://www.ijee.ie/articles/Vol19-5/IJEE1450.pdf> [1 Oktober 2015]

Eggen, Paul dkk. 2012. *Strategi dan Model Pembelajaran*. Jakarta : PT. Indeks

Fadhilah, Dina Ulfah. 2012. *Artikel Multimedia*.

[Online] Tersedia : <http://www.artikelmultimedia.blogspot.com/> . [6 November 2014]

Fitriyanti S.Pd, Asti. 2014. *Rancang Bangun Multimedia Pembelajaran Model Tutorial Branching dengan Adaptive Test Menggunakan Algoritma Runut Balik untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Pada Pelajaran Sistem Operasi*. Skripsi Sarjana FPMIPA UPI Bandung: tidak diterbitkan.

Hidayat S.Pd, Soni. 2011. *Pengaruh Model Problem Based Learning terhadap Hasil Belajar Kimia Siswa pada Konsep Termokimia*. [Online] Tersedia : <http://repository.uinjkt.ac.id/dspace/bitstream/123456789/2648/1/SONY%20HIDAYAT-FITK.pdf> [15 Oktober 2015]

Kedavra, Annisa. 2012. *Pemanfaatan TIK dalam Dunia Pendidikan Indonesia*. [Online] Tersedia : <http://sevannisa.blogspot.com/2012/10/pemanfaatan-tik-dalam-dunia-pendidikan.html> [03 Februari 2015]

Khoiri, Wafik. 2013. *Implementasi Model Problem Based Learning Berbantuan Multimedia untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa*. [Online] Tersedia : <http://lib.unnes.ac.id/18832/> [28 Februari 2015]

Komalasari M.Pd, Dr Kokom. 2010. *Pembelajaran Kontekstual*. Bandung : PT. Refika Aditama

Kosasih M.Pd, Dr. E. 2012. *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Disertasi Doktor FIP UPI Bandung: tidak diterbitkan.

Lidinillah, Dindin Abdul Muis. *Pembelajaran Berbasis Masalah (Problem Based Learning)*. [Online] Tersedia : Http://File.Upi.Edu/Direktori/KD-Tasikmalaya/Dindin_Abdul_Muiz_Lidinillah_%28KD-Tasikmalaya%29-

197901132005011003/132313548%20-%20dindin%20abdul%20muiz%20lidinillah/Problem%20Based%20Learnin
g.Pdf [15 Oktober 2014=5]

McAlpine, Iain dkk. 2001. *Problem Based Learning in The Design of a Multimedia Project*. Tersedia :
<http://ajet.org.au/index.php/AJET/article/viewFile/1786/867> [1 Oktober 2015]

Mudijiono, Dr. 2009. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: PT. Rineka Cipta

Munir M.IT, Prof. 2012. *Multimedia Konsep & Aplikasi dalam Pendidikan*. Bandung: Alfabeta, CV.

Narbuko, Drs. Cholid dkk. 2009. *Metodologi Penelitian*. Jakarta: Bumi Aksara

Naswan, Suharsono dkk. 2013. *Pengembangan Multimedia Pembelajaran Berbasis Masalah Pada Mata Pelajaran Produksi Gambar 2D untuk Bidang Keahlian multimedia di Sekolah Menengah Kejuruan*. Skripsi Sarjana Universitas Pendidikan Ganesha: tidak diterbitkan.

Neo, Mai dkk. 2001. *Innovative teaching: Using multimedia in a problem-based learning environment*. [Online]. Tersedia :
http://www.ifets.info/journals/4_4/neo.html [24 Oktober 2014]

Nulden, Urban & Helena Scheepers. 1999. *Interactive Multimedia and Problem Based Learning: Experiencing Project Failure*. Tersedia :
http://www.researchgate.net/publication/228691595_Interactive_multimedia_and_problem_based_learning_Experiencing_project_failure [2 Oktober 2015]

Prahasta Putra S.Kom, Giri. 2014. *Mobile Game Development Crash Course Unity: Using Unity in 2D Game*. Cengek Game: Universitas Pendidikan Indonesia

Puspanegara S.Kom, Taufik Sulaeman. 2012. *Pengembangan Social Media Berbasis Digital Asset Management System Untuk Sharing Informasi*. [Online]

Tersedia: http://aeseach.upi.edu/operator/upload/s_kom_0800641_chapter3.pdf. [12 Mei 2014]

Puspaningrum S.Pd, Alifia. 2014. *Rancang Bangun Multimedia Interaktif Berbasis Metode Concept Attainment dengan Menggunakan Algoritma*

Branch & Bound Untuk meningkatkan Pemahaman Mahasiswa pada Mata Kuliah Algoritma dan Pemograman. Skripsi Sarjana FPMIPA UPI Bandung: tidak diterbitkan.

Putra, Dr. Nusa.2011.*Research&Development*.Depok:Rajagrafindo Persada

Tersedia [Online] :

http://elearning.gunadarma.ac.id/docmodul/risetbisnis_pdf/06_bab_4_skala.pdf . [12 Mei 2014]

Riyana, Cepi M.Pd dkk. 2012. *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi(Mengembangkan Profesionalitas Guru)*. Jakarta : PT. RajaGrafindo Persada.

Rohmawati. 2011. *Pengaruh Strategi Pembelajaran Problem Based Learning (PBL) Berbasis Multimedia dan Kemampuan Akademik terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah, Penguasaan Konsep, Sikap, dan Keterampilan Pengelolaan Lingkungan.* Tesis Magister UM. Tersedia [Online] <http://karya-ilmiah.um.ac.id/index.php/disertasi/article/view/11228> [02 Februari 2015]

Roedawan, Rickman. 2014. *Unity Tutorial Game Engine*. Bandung : Informatika Bandung.

Suarjana, Md. dkk. 2014. *Penerapan Model Problem Based Learning untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Siswa Kelas V.* Tersedia [Online] : <http://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJPGSD/article/download/2058/1795> . [03 Februari 2015]

Sujanem, Rai dkk 2012. *Pengembangan Modul Software Multimedia Interaktif Dengan Strategi Pembelajaran Berbasis Masalah Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Dan Hasil Belajar Fisika Siswa Kelas XII SMA.* Jurusan Pendidikan Fisika FMIPA, Universitas Pendidikan Ganesha Singaraja, Indonesia

Susilana, Rudi dan Cepi Riyana. *Media Pembelajaran Hakikat, Pengembangan, Pemanfaatan, dan Peniaian*. Bandung: CV Wacana Prima

Tirtarahardja, Prof Dr. Umar dkk. 2005. *Pengantar Pendidikan*. Jakarta: PT Rineka Cipta.

Trianto.2007. *Model-model Pembelajaran Inovatif berorientasi Konstruktivistik*. Jakarta: Prestasi Pelajar.

Urip Astika, I. Kd dkk. 2013. *Pengaruh Model PBL terhadap Sikap Ilmiah dan Keterampilan Berpikir Kritis*. [Online] Tersedia : <http://download.portalgaruda.org/article.php?article=259450&val=7033&title=pengaruh%20model%20pembelajaran%20berbasis%20masalah%20%28problem%20based%20learning%29%20terhadap%20%20sikap%20ilmiah%20dan%20ketrampilan%20berpikir%20kritis> [28 Februari 2015]

Vasiliou, Christina dkk. 2013. *Technology Enhanced Problem Based Learning*. Tersedia : <http://infospaces.cyprusinteractionlab.com/wp-content/uploads/2013/03/Vasiliou-et-al.-Portoroz2013.pdf> [1 Oktober 2015]

Warsita M.Pd, Drs. Bambang. 2008. *Teknologi Pembelajaran (Landasan & Aplikasinya)*. Jakarta : PT. Rineka Cipta

LAMPIRAN – LAMPIRAN

LAMPIRAN A

- **INTERFACE MULTIMEDIA**
- **STORYBOARD MULTIMEDIA**
- **SOURCE CODE**

LAMPIRAN B

- **Angket Survey Lapangan**
- **Silabus Sistem Komputer**
- **Instrumen Validasi Soal**
- **Soal *Pretest & Posttest***
- **Instrumen Penilaian Ahli Terhadap Multimedia**
- **Instrumen Respon Siswa Terhadap Multimedia**
- **Hasil Angket Survey Lapangan**
- **Hasil Validasi Soal**
- **Hasil *Judgment* Multimedia oleh Ahli**
- **Hasil Respon Siswa Terhadap Multimedia**
- **Hasil Soal *Pretest & Posttest***

LAMPIRAN C

- **Perhitungan Hasil Penilaian Ahli Terhadap Multimedia**
- **Perhitungan Hasil Respon Siswa Terhadap Multimedia**
- **Perhitungan Hasil Analisis Data Soal**
- **Perhitungan Hasil *Pretest & Posttest***

LAMPIRAN D

- **Surat Izin Penelitian**
- **Surat Telah Melakukan Penelitian**
- **Dokumentasi**

RIWAYAT HIDUP



Penulis dilahirkan di Bandung, 27 Januari 1994, sebagai anak pertama dari tiga bersaudara, dari pasangan Bapak Drs. H. A. Sahal Tastari, S.H dan Ibu Hj Seni Nurul Fuadiyah, S.PdI. Penulis lahir dan dibesarkan ditengah lingkungan keluarga yang menomorsatukan agama dan pendidikan, berikut riwayat pendidikan penulis:

Tahun 1998-1999 : TK Pelangi

Tahun 1999-2005 : SDN Jatayu I

Tahun 2005-2008 : SMP Angkasa Lanud Husein Sastranegara

Tahun 2008-2011 : MAN 1 Kota Bandung

Tahun 2011-2015 : Jurusan Pendidikan Ilmu Komputer - FPMIPA UPI

Demikian riwayat hidup penulis untuk sekedar diketahui.

Terima Kasih

Wassalam